



TITLE:

言語ゲームにおける行為と命題の役割

AUTHOR(S):

白川, 晋太郎

CITATION:

白川, 晋太郎. 言語ゲームにおける行為と命題の役割. 哲学論叢 2012, 39(別冊): S36-S47

ISSUE DATE:

2012

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/173631>

RIGHT:

言語ゲームにおける行為と命題の役割

白川晋太郎

1. はじめに

ウィトゲンシュタインの絶筆『確実性について』(*Über Gewißheit*, 以下『確実性』)では、あるところでは言語ゲームの基礎が「行為」であるといわれ⁽¹⁾、別のところでは「命題」であるといわれている⁽²⁾。この一見した不整合は、『確実性』の整合的な読解のみならず、「言語ゲーム」という後期ウィトゲンシュタイン哲学における重要な概念の理解を妨げるものとなっているため、『確実性』解釈において大きく問題になる箇所である⁽³⁾。本論ではこの不整合を解消したい。具体的には次の二つの問いに答えることを目指す。

- (1) なぜ「行為」と「命題」という異なるものがそれぞれ言語ゲームの基礎といえるのか。
- (2) そのような「行為」と「命題」はいかなる関係にあるのか。

『確実性』はウィトゲンシュタインが死の二日前まで書き続けたノートを遺稿管理者が編集したものであり、完結した議論をあまり期待できない。そこで、『哲学探究』(*Philosophische Untersuchungen*, 以下『探究』)や『断片』(*Zettel*)を適宜参考にしながら、『確実性』の断片的なコメントを再構成していく。構成は次のようになる。「言語ゲーム」と「基礎」という概念を確認したあと(2)、なぜ「行為」が言語ゲームの基礎といえるのかを明らかにし(3)、「行為」と「命題」を橋渡しする「確信 *Überzeugung*」の概念を分析し(4)、なぜ「命題」が言語ゲームの基礎といえるのかを明らかにし(5)、「行為」が「命題」に対して「存在論的」にも「認識論的」にも先行していることを示し(6)、上の二つの問いに答えることで結論とする(7)。

2. 用語の確認

「言語ゲーム」と「基礎」という概念について確認しよう。まず「言語ゲーム」について。『確実性』では「言語ゲーム」の定義がされていないが、具体例はたくさん挙げられている。建築家の親方が「柱！」と叫んだら弟子が柱を持って行く(396)、現場にある石の数を報告する(564)といった比較的単純なもの。歴史の研究(138)や化学の実験(167)、物理学や数学(447)などの活動。存在に関する疑い(24)といった哲学的なものなど。ウ

イトゲンシュタインはこのように言語を用いた活動すなわち「言語と、言語の織り込まれた活動との総体」(『探究』7)を広く言語ゲームとして捉えていた。

次に「基礎」について。「言語ゲームの可能性はある種の事実によって制約されている」(617)といわれるように、『確実性』が問題にしている「基礎」は「言語ゲームの可能性」に関わっている。これは一般的な基礎づけ主義における基礎——他のものを適切な方法(演繹的推論など)によって正当化し、それ自体は他のものによらないで正当化されている——とは区別される。たとえばデカルトにとって純粹精神としての「私の存在」は神や外界の物質的事物の存在を演繹的に正当化し、それ自体は徹底的懷疑によっても疑いえないという意味で正当化されている。一方、『確実性』で歴史の言語ゲームの基礎として挙げられる「100年前に大地は存在した」という命題は、「徳川家康が江戸幕府を開いた」といった他の歴史的記述を演繹的に正当化しているわけではない。100年前に大地が存在していなかったら歴史の言語ゲームは意味をなさなくなるという意味で、この命題は歴史の言語ゲームをそもそも可能にしている。このように『確実性』が問題としている「基礎」は「言語ゲームを可能にするもの」であり、一般的な基礎づけ主義の基礎とは区別される⁽⁴⁾。

3. 言語ゲームの基礎にある「行為」

3.1 『探究』との類似

『確実性』で「行為」が言語ゲームの基礎であると述べられている典型的な箇所は、

証拠の根拠づけや正当化はどこかで終わる。——しかし、ある命題が直接的に真であると直観されることがその終点なのではない。つまり一種の見ること *Sehen* ではなく、われわれの行為 *Handeln* が言語ゲームの基礎にある *am Grunde [...] liegt*。(204)

しかしこういわれるだけで、この主張に関する議論はされていない。そこで『探究』に目を転じてみると217節の内容がほとんど同じであることに気がつく。

「どのように私は規則に従うことができるのか」——これが原因に関する問いでないとしたら、私が規則に従ってこのように行為したことの正当化に関する問いである。私が根拠づけの委細をつくしたのならば、確固たる岩盤に達しているのであり、私の鋤は跳ね返ってしまう。そのとき私はこう言いたくなる。「自分はまさにこのように行為するのだ」。(『探究』217)

「正当化の連鎖の終点には行為がある」と主張する点で両者は共通している。なぜ正当化と言語ゲームの基礎が関係するのかは後述することにして (3.3)、まずはこの『探究』217節を理解することに努めよう。この節は『探究』185節から242節までの「規則に従うことに関する議論」のなかの一節であり、ウィトゲンシュタインが「規則のパラドクス」に応答している部分であった。

3.2 規則のパラドクス

「規則のパラドクス」とは次のような事態である (『探究』185)。先生はこれまで1000以上の数を含む計算をしたことがない生徒に「+2」の計算をさせる。生徒は「2、4、6…」と計算していくが、1000を超えると「1000、1004、1008、1012」と計算してしまう。先生は計算間違いを叱るが、生徒は「これが正しいのではないのですか。僕はこうしなければならなかったんです」と答え、先生が「1000までと同じように計算するんだ」と教えても、この生徒は「僕は同じようにやっているんです」と言う。先生が「もっと自然に計算しなさい」と叱っても無駄である。この生徒は「この命令を、『1000までは2を、2000までは4を、3000までは6を、というふうに加えていけ』という命令をわれわれが理解するように、ごく自然に理解してしまうのである」(『探究』185)。あるいは「+2」を生徒に計算させたとき「1000以上でも2を加えるべきであると考えていたのだ」と「考えmeinen」に訴えることができるかもしれないが、その場合はすでに無限の計算結果を考えていなければならない、有限の人間には不可能である (『探究』187, 188)。結局、先生は自分の正しさを正当化することができない。このように「解釈」——それがいかに不自然に思えたとしても——によってどのような「行為」も「規則」と一致させることができるから、「規則」は「行為」を決定することができないというのが「規則のパラドクス」である (『探究』201)。だがこのパラドクスは誤解にもとづくものにほかならない。

ここに誤解があることは、この考えのなかで解釈につぐ解釈を行っているということのうちにすでに示されている。あたかもそれぞれの解釈の背後にある解釈に思い至るまで、少なくとも一瞬だけでもわれわれを安心させてくれるかのように。つまりこのことによって示されるのは、解釈ではなく、適用の場面ごとにわれわれが「規則に従っている」、「規則に反している」と呼ぶことのうちに現れるような、規則の理解が存在するということである。(『探究』201)

ウィトゲンシュタインは「規則に従うことは成立しない」ことを示し、「新しい形の懐疑論

を発明した」(Kripke, 1982, p.60) のではない。解釈によってではない仕方で規則に従っていることを示すために「規則のパラドクス」を提示したのである。規則に従うことが解釈だとすると規則のパラドクスに陥ってしまうが、そうなれば規則に従うことはできないはずだ。しかしわれわれは実際に規則に従うことができているから、規則に従うことは解釈ではない。このように論ずることで『規則に従う』とはひとつの実践 Praxis (『探究』202) にほかならないことを示したのである。

3.3 原初的な行為の一致

ここで「実践」といわれるのは、規則に従うことは「解釈」という知的で意識的な作業なのではなく「盲目的」(『探究』219) なものであること、そして、社会的な「訓練」(『探究』206) によって身につく「慣習」(『探究』199) であることを強調するためである。それゆえ「+2」という規則に従って「2、4、6、……、1000、1002、1004、……、2000、2002、2004、……」と計算したことに「根拠(理由)」が求められたとしても、できるのはせいぜい『+2』に従って計算したから」と規則そのものを提示するぐらいで、それ以上の根拠が求められても「根拠はない」と答えるしかない。すでに「確固たる岩盤」に達しているのであり、「正当化の連鎖の終点」に至っている。この段階では「根拠なしに行為する」(『探究』211) のであり、「まさにこのように行為するのだ」としかいえない。視点を変えれば、このように根拠なしになされる原初的な行為の仕方がなぜか人々のあいだで一致するからこそ、「+2」という計算のゲームが成立するといえる。「われわれの言語ゲームは、ある種の一致が一般に成り立つ場合にのみ成立する」(『断片』430) からである。「+2」という規則に対してごく自然に「2、4、6、……、1000、1004、1006」と計算してしまう生徒が偶然にも(ほとんど) 存在しないため(あるいはいたとしても排除されるため)、われわれの共同体では「+2」という計算のゲームが成り立っている。ところでこのような一致が成り立つためには、そもそも原初的な行為がなされていなければならないから、結局、原初的な行為が言語ゲームを可能にしているといえる。いわば「開始させる」という意味で、原初的「行為」は言語ゲームを可能にしているのである。

4. 「確信」の分析

ウィトゲンシュタインはこのような原初的な行為をより具体的に記述する。

私が実験を行うとき、目の前にある実験器具の存在を疑いはしない。私が疑うことはいくらでもあろうが、それを疑うことはない。私が計算をするとき、紙上の数字が

ひとりでに入れ替わらないということを信じて疑わず、終始みずからの記憶を無条件に信頼している。(337)

われわれが言語ゲームを実践しているとき、特定の事柄については単純に疑わない。歴史の研究をしているとき「大地は100年前に存在していたのか」とは疑わないし、誰かにものを訊ねるとき「この人は存在しているのか」とは疑わない。ウィトゲンシュタインによれば、この「疑いの不在」が「確信」であるが(194)、これは通常の「信念」とは質的に異なっている。

「しかじかのことが私の動かぬ確信である」と私が言うとき、それはいま問題にしている場合も含めて、次のことを意味する。私は一定の思考過程を経て意識的にその確信に到達したのではない。ことさらに取り上げることが不可能なほど、私が営む問いと答えのすべてのうちに深く根を下ろしているのである。(103)

すなわち「確信」とは単に「疑わない」だけではなく「意識しない」、「ことさらに取り上げない」ということでもある。さらに、

われわれは子供のころ、たとえば誰にでも脳があるという事実を学び信じる。オーストラリアという島があり、しかじかの形をしているということを信じる。私には曾祖父がいるということ、私の両親だと称している人たちが実際に私の両親であるということ、こうした信念が一度も言葉で表されたことがなく、そうしたことについて一度も考えられたことがなくともかまわない。(159, 傍点引用者)

すなわち「確信」とは「言葉で表さない」、「考えない」ということでもある。いふなれば確信されている事柄は「生じない事柄」(Phillips, 2005, p.166)なのであり、確信を通常の信念の一形態として定義することは難しそうだ。たとえば「～をかたく信じている」と定義すれば、『100年前の大地の存在』をかたく信じている」というように確信の対象に言及しなければならず、この時点でその対象について意識してしまう。だが確信とは対象について意識しないことであつたから、この定義では確信の性質を捉えていない。そこでこの問題に対処するために Moyal-Sharrock に倣って「除外者概念 *excluder concept*」(Moyal-Sharrock, 2007, p. 197)として確信を定義してみよう。「除外者概念」として確信を捉えれば、それ自体を直接的に定義することが困難であっても、「疑う」、「意識する」、「言

葉で表す」、「考える」……といったものを除外するもの、言い換えれば、「疑わない」、「意識しない」、「言葉で表さない」、「考えない」……といった否定的な述語を連ねていくことで定義できる。だが「数とは何か」と質問して、「犬ではない」「色ではない」……と説明されてもなかなか理解が進まないのと同様に、確信を「除外者概念」として否定的に定義しても確信そのものの理解はなかなか進まない。もっと直接的な理解ができないだろうか。ヒントになるのが次の引用である。

あそこにイスがある、ドアがあると私が知っていること、あるいはそう確信していること、それを示すのは私の生活である。——たとえば私は友人に、「あそこのイスを取ってくれ」とか「そのドアを閉めてくれ」などと言っている。(7)

ここでは確信が行為の内に示されているといわれている。ある人が誰かに「そこのイスを取ってくれ」と言えば、その（発話）行為の内に「そこにイスが存在する」というその人の確信が示されている。確信そのものを直接的に理解するためには、このように行為の内に示されているものを見て取るしかない。しかしこれまで何度も実行していることからわかるように「確信の対象」を無理やり取り出して「命題」として「語る」ことが可能である。そして実際に語ったとき、ムーアの挙げた「ここに手がある」、「地球は私が生まれるはるか前から存在していた」といった命題や、『確実性』で挙げられた多くの命題が出現することになる。このように確信の対象を命題化したものを「ムーア命題」と呼ぼう。

5. 言語ゲームの基礎にある「命題」

5.1 「規則」としての「命題」

ウィトゲンシュタインはこうしたムーア命題が言語ゲームの基礎にあるという。

われわれが表現しようとするのは、[...] ある種の命題 [=ムーア命題] が、あらゆる問いやあらゆる思考の基礎にある am Grunde [...] liegen ようにみえるということである。(415)

言語ゲームとは「言語と、言語の織り込まれた活動との総体」(『探究』7)であり、広い意味で言語を用いた活動であった(2)。思考や問いは言語を用いた活動のひとつであるから、上の引用は言語ゲームの基礎にムーア命題があることを述べたものとひとまず解釈できる。ではいかなる意味で基礎になっているのか。ここで注目できるのはムーア命題が言

語ゲームの一種の「規則」のようなものとして捉えられていることである (95)。「規則」で意味されるのは、ムーア命題は「探究の末に到達する命題ではな〔く〕」(138)、「検証の対象になることはな〔く〕」(162)、むしろ「検証の規則として扱われる」(98) ということ、言い換えれば「われわれの経験命題の体系の中で一種の論理的役割をはたしている命題」(136) ということだと思われる。さらに「検証の規則」や「一種の論理的役割」によって意味されるのは、「〔ムーア命題を〕 確実であるとみなすことが、われわれの疑いと探究の方法を定めてい〔て〕」(151)、ムーア命題を「基準」(492) としてわれわれは「真と偽を区別している」(94) ということだと思われる。これはいったいどういうことか。ムーア命題が数学的命題と類比的に語られていること⁽⁵⁾を参考に具体的に考えてみよう。

たとえば先生が教室にいる生徒の人数をかぞえるという状況を考える。先生が男子の数をかぞえたと 10 人で、女子の数をかぞえても 10 人だった。確認のために全員の数を数えてみると 19 人だった。先生はこの結果から「 $10+10=20$ 」という数学的命題は誤りで、「 $10+10=19$ 」が本当は正しかったのだと判断するだろうか。普通はそんな判断はしない。「 $10+10=20$ 」という数学的命題が確実とみなされているから、その命題と矛盾した今回の結果は「誤り」と判断され（真偽や正誤の区別）、かぞえ間違いや生徒が途中で教室を出ていった可能性が疑われることになる（疑いと探究の方法を定める）。

同じことがムーア命題に関してもいえる。「自動車は土から生えない」(279) を例に考えてみよう。もし自動車ははんぶん土に埋まっていたとしても、このことから「自動車は土から生えない」は偽なる命題だったのだと判断するだろうか。普通はそんな判断はしない。誰かのいたずらや目の錯覚、映画のセットである可能性を疑い、もし「自動車は土から生える」と言う子供がいたら、子供が架空の話をしている可能性や、「自動車」や「土」や「生える」の言葉の意味をまだ理解していない可能性を疑う（疑いや探究の方法を定める）。「自動車は土から生える」と書かれた教科書があったとしたら、とんでもない偽りを教える教科書だと判断する（真偽や正誤の区別）。このようにムーア命題が確実とみなされることで、何を疑って探究するのかということが定められ、それを基準にさまざまな事柄の真偽や正誤が判定されることになる。こうした働きが「規則」で意味されることだろう。

5.2 「蝶番」としての「命題」

ある言語ゲームの「規則」として働いているムーア命題をそのゲームにおいて疑ってみるとどんなことが起きるのだろうか。化学の実験において「実験器具は存在する」という命題を疑ってみる。実験器具の存在を疑ったとたん、実験対象の物質や隣にいる同僚の存在も疑わしくなり、これまで実験器具で測定されてきた実験結果も意味をなさなくなるこ

とがわかる。「実験器具は存在する」という命題は化学実験のゲームにおいてさまざまな判断の基準として働いているため、「すべての判断を放棄することなしにこの命題を疑うことはできない」(494)。それを疑うならば「われわれの生活において『誤り』とか『真』というものが演じている役割が変わってしまう」(138)。これまで「真」とみなされていた実験結果も意味をなさないため、化学実験のゲームではもはや真偽や正誤を判定することはできなくなり、「あらゆる判断の基礎を失ってしまうだろう」(614)。歴史の言語ゲームについても同様で、もし「100年前に大地は存在していた」という命題を疑うならば、「歴史的証拠の体系そのものをくつがえす」(188)ことになる。このようにある言語ゲームの「規則」としてのムーア命題をそのゲームにおいて疑えば、そのゲームは続行不可能になる。したがって言語ゲームが成立するためには少なくとも一つの命題は疑いを免れていなければならないが、ウィトゲンシュタインはこのことを「蝶番 Angel」の比喻で表現する。

われわれが立てる問いや疑いは、ある種の命題が疑いの対象から除外され、問いや疑いを動かす蝶番のような役割をしているからこそ成り立つのである。(341)

とはいえ、ある言語ゲームで蝶番として固定されている命題も他の言語ゲームでは疑いの対象となる可能性がある。「私には両手がある」(245)という命題は多くのゲームで蝶番として固定されているが、それを疑うような状況も考えられる。交通事故にあつて身体感覚がなく目も見えないとき「私には両手がある」という命題は疑いや検証の対象となりうるものであり、蝶番として固定されていない。つまり「同じ命題が、あるときは経験的に検証される命題として、別のときには検証の規則として扱われうる」(98)ため、特定の命題がすべての言語ゲームに共通して絶対的に疑いを免れているとはいえない。しかし交通事故にあった人が「私には手がありますか？」と医者に訊いているならば、このとき「医者は存在する」という命題は疑いの対象とならず、蝶番として固定されていることがわかる。このことから言語ゲームが成立するためには、原則として、何らかの命題が疑いを免れていなければならないといえるのである(519)。まとめると、ある言語ゲームが可能であるためには少なくともひとつの命題は疑いを免れ蝶番のように固定されていなければならない。こうした命題はそのゲームで規則のように働いて疑いと探究の方法を定めている。さらにそれが基準となってさまざまな事柄の真偽や正誤が判定される。こうした命題は「判断の土台 Boden」(492)、「考察の足場 Gerüst」(211)を構成し、「あらゆる探究と主張の基礎 Substrat」(162)となっている。われわれはこの命題の「助けによってさまざまな事情を判定している」(146)。いわば「判断の枠組みを構成する」という意味で、規則・蝶番とし

てのムーア命題は言語ゲームを可能にしているのである。

6. 「行為」の「命題」に対する「存在論的／認識論的」先行

6.1 「基礎行為」の「基礎命題」に対する「存在論的」先行

言語ゲームの基礎となっている「行為」と「命題」を「基礎行為」、「基礎命題」と呼ぶことにしよう。すると基礎行為が基礎命題に対して「存在論的」に先行していることがわかる。一般に X は Y なしに存在することができるが、 Y は X なしには存在することができないとき、 X は Y に対して存在論的に先行している⁽⁶⁾。たとえば「個人」は「国家」に対して存在論的に先行している。ある言語ゲームで基礎行為が基礎命題に対して存在論的に先行しているというためには、ある言語ゲームで、①基礎行為は基礎命題なしに存在することができるが、②基礎命題は基礎行為なしに存在することができない、といえればよい。

①について。基礎行為がなされるためにその行為を規定する命題が存在していなければならないと考えるならば、無数の命題が必要になってしまうのだった（これは規則のパラドクスの教訓である。cf. 『探究』187, 188）。たとえば計算をするとき論理的には無数の事柄を疑うことができる。「紙上の数字がひとりでに入れ替わっているかもしれない」、「記憶が欺いているかもしれない」……。にもかかわらずほとんどの人はこうした事柄を疑わない。このように疑わないということがこのゲームにおける基礎行為である。もしこの行為の仕方を規定する基礎命題が必要ということになれば、無数の疑いに応じて「紙上の数字がひとりでに入れ替わらない」、「記憶は欺かない」……と無数の基礎命題が必要になってしまう。基礎命題が存在しない限り基礎行為がなされないとすれば、無数の基礎命題があらかじめ存在することは不可能な以上、基礎行為がなされることも不可能になる。だが実際に基礎行為はなされているから、①基礎行為は基礎命題なしに存在することができる。

②について。前に確認したように (5.2)、ある言語ゲームで規則となっている命題も他のゲームでは疑いや検証の対象となりうる。これはある命題が基礎命題かどうかは言語ゲームに相対的に決まるということを意味しているが、それは同じ命題でも言語ゲームごとに使われ方が異なるからである。つまりある命題が基礎命題かどうかはその命題がどのように使われているかに依存している。そのため、ある命題が基礎命題であるためには、言い換えれば、基礎命題が存在するためには、その命題が基礎命題として使われている必要がある。ある命題が基礎命題として使われているとは、規則・蝶番として使われているということ、すなわち、確実とみなされていて疑われていないということであり、これは「確

信」されているということにはほかならない。ところで確信とは原初的な基礎行為に伴っているものだった (4)。したがって、基礎命題が存在するためには、その命題が確信されているような基礎行為がなされている必要があるから、②基礎命題は基礎行為なしに存在することができない。①②より、基礎行為は基礎命題に対して存在論的に先行している。

6.2 「行為」の「命題」に対する「認識論的」先行

同様に基礎行為は基礎命題に対して「認識論的」にも先行している。X について知るためには Y について知っている必要はないが、Y について知るためには X について知っていなければならないとき、X は Y に対して認識論的に先行している⁽⁷⁾。たとえば xy 平面において「点 p の x 座標」は「点 p の位置」に対して認識論的に先行している。ここで「基礎行為 (命題) について知る」とは「ある言語ゲームにおいて何が基礎行為 (命題) となっているかを知る」ということを意味することにしよう。するとある言語ゲームにおいて基礎行為が基礎命題に対して認識論的に先行しているというためには、ある言語ゲームにおいて、③何が基礎行為になっているかを知るためには何が基礎命題になっているかを知っている必要はないが、④何が基礎命題になっているかを知るためには何が基礎行為になっているかを知っていなければならない、といえればよい。

③について。3 節では、「+2」に対してごく自然に「2、4、6、……、1000、1002、1004、……、2000、2002、2004、……」と計算するような原初的行為が計算の言語ゲームを可能にしていること、つまり何が基礎行為になっているかを知ることができたが、このとき「紙上の数字がひとりでに入れ替わらない」とか「記憶は欺かない」など何がこのゲームの基礎命題になっているかを知っている必要はなかった。たとえば「紙上の数字は3分ごとに1ずつ増えない」も計算のゲームの基礎命題といえるが、いま指摘されるまで基礎命題となっていることを知っている人はほぼいなかったはずだ。このように③何が基礎行為になっているかを知るためには、何が基礎命題になっているかを知っている必要はない。

④について。ある言語ゲームにおいて何が基礎命題になっているかは命題だけ眺めていても知ることはできない。これはある言語ゲームでは蝶番として固定されている命題も、他のゲームでは疑いや検証の対象となりうること (5.2) の帰結である。「私には手がある」という命題はたしかに疑いえない命題に思えるが、交通事故などそれが疑いや検証の対象となるような状況も考えられる。何が基礎命題となっているかを知るためには、何が基礎行為となっているかを知る必要がある。事故にあった人が医者に「私には手がありますか？」と訊いているならば、この行為から「医者は存在する」という確信が読み取れ、このときはじめて「医者は存在する」という命題が基礎命題になっていることがわかる。こ

のように、④何が基礎命題になっているかを知るためには、何が基礎行為になっているかを知っていなければならない。③④より、基礎行為は基礎命題に認識論的に先行している。

7. 結論

これまでに明らかになったことを踏まえ、はじめに提示した二つの問いに答えよう。

(1) なぜ「行為」と「命題」という異なるものがそれぞれ言語ゲームの基礎といえるのか。
——「行為」も「命題」もそれぞれ言語ゲームを可能にしているといえるから。ただし「行為」は言語ゲームを「開始させる」という意味で (3)、「命題」は言語ゲームにおけるさまざまな「判断の枠組みを構成する」という意味で (5)、言語ゲームを可能にしているため、それぞれが「可能」で意味するところはかなり異なっている。

(2) そのような「行為」と「命題」はいかなる関係にあるのか。
——「行為」の内に示されている「確信」の対象を語ることによって「命題」が生じる (4)。そして「行為」は「命題」に対して「存在論的」にも「認識論的」にも先行している (6)。

以上のことから『確実性』の言語ゲームの基礎に関する一見した不整合は、「基礎」の意味を二つ——「言語ゲームを開始させる」という意味と「言語ゲームにおける判断の枠組みを構成する」という意味——に区別し、「行為」を「命題」に対してより基礎的なものと考えることによって解消されることがわかる。もはやそれ以上根拠づけることができない原初的な「行為」によって言語ゲームは「開始される」。そして言語ゲームが成立したあとにその言語ゲームを可能にしているものについて反省的に考察したとき「命題」が「発見」(152) される。その「命題」を分析すると、規則・蝶番としてゲームにおけるさまざまな「判断の枠組み」となっていることがわかる。しかし言語ゲームの基礎としての「命題」が存在するためには、「行為」によってゲームが開始されていなければならない。あくまでも「はじめに行為ありき Im Anfang war die Tat」(402) なのである。

註

(1) 110、204、402 など。

(2) 401、411、415 など。

(3) そのためさまざまな解釈がなされているが意見の一致にはいたっていない。言語ゲームの基礎について、これまでの解釈は Stroll(1994, ch. 9) や Moyal-sharrock(2007, p.12, 65) など「行為」を強調するものと、McGinn(1989) や Coliva(2010) など「命題」を強調するものとで対立している。不整合に対してもさまざまな説明が試みられている。Conway(1989, pp.130-131, p.139) や Morawetz(1978, pp.24-29) は「命題」は基礎的な「行為」を表現したものとする。McGinn(1989, pp.144-145) や Coliva(2010, pp.170-176) は基礎的な「命題」とわれわれの関係が実践的なものであることを指摘するために「行為」が基礎であるかのような記述があるとする。Stroll(1994, p.134, 146, pp.155-159) は「命題」から「行為」へとウィトゲンシュタインの考えが「発展」したと考える。Wolgast(1987) は単純にウィトゲンシュタインの「矛盾」であるとするなど。

(4) Cf. Stroll(1994, p.7, 138, 141), Glock(1996, p.81), 山田(2009, p.143)。

- (5) 447、448、651-657 など。
 (6) Davies, 2003, pp.96-97.
 (7) cf. Davies, 2003, p.97.

文献

- Wittgenstein, L. (1953). *Philosophische Untersuchungen*. Oxford: Blackwell. (1976, 藤本隆志訳, 『哲学探究』, 『ウィットゲンシュタイン全集 8』 所収, 大修館書店.)
 ——(1967). *Zettel*. Oxford: Blackwell. (1975, 菅豊彦訳, 『断片』, 『ウィットゲンシュタイン全集 9』 所収, 大修館書店.)
 ——(1969). *Über Gewißheit*. Oxford: Blackwell. (1975, 黒田亘訳, 『確実性の問題』, 『ウィットゲンシュタイン全集 9』 所収, 大修館書店.)
 [引用の際には書名, 節番号を記す。『Über Gewißheit』に関しては節番号のみを記した。訳出にあたっては、それぞれの邦訳を参考したが、議論の都合上変更した部分がある。]
- Coliva, A. (2010). *Moore and Wittgenstein: Scepticism, Certainty and Common Sense*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
 Conway, G. D. (1989). *Wittgenstein on Foundations*. Atlantic Highlands: Humanities Press International.
 Davies, M. (2003). 'Philosophy of Language' in Bunnin, N. & Tsui-James, E. (Eds.) (2003). *The Blackwell Companion to Philosophy*. Oxford: Blackwell.
 Glock, H. J. (1996). *A Wittgenstein Dictionary*. Oxford: Blackwell.
 Kripke, S. A. (1982). *Wittgenstein on Rules and Private Language: An Elementary Exposition*. Oxford: Blackwell.
 McGinn, M. (1989). *Sense and Certainty*. New York: Blackwell.
 Morawetz, T. (1978). *Wittgenstein and Knowledge: The Importance of On Certainty*. Amherst: Harvester Press. (1983, 菅豊彦訳, 『ウィットゲンシュタインと知——『確実性の問題』の考察』, 産業図書.)
 Moyal-Sharrock, D. (2007). *Understanding Wittgenstein's On Certainty*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
 Rhees, R. and Phillips, D. Z. (Ed.) (2005). *Wittgenstein's On Certainty*. Malden: Blackwell.
 Stroll, A. (1994). *Moore and Wittgenstein on Certainty*. Oxford: Oxford University Press.
 山田圭一 (2009). 『ウィットゲンシュタイン最後の思考』, 勁草書房.
 Wolgast, E. (1987). 'Whether Certainty is a Form of Life', *The Philosophical Quarterly*, 37, 151-165.
 Wright, C. (1985). 'Facts and Certainty', *Proceedings of the British Academy*, 71, 429-72.

[京都大学大学院修士課程・哲学]